JALECO™

NES-GT-ESP

GOAL! 2™

MANUAL DE INSTRUCCIONES

Este sello garantiza que Nintendo® ha comprobado que el producto coincide con nuestro exigente nivel de fabricación, fiabilidad y potencial de entretenimiento. Para asegurar una total compatibilidad con tu consola Nintendo Entertainment System™, busca siempre este sello cuando compres juegos y accesorios.

This game is licensed by Nintendo® for play on the

Nintendo
ENTERTAINMENT SYSTEM™

Nintendo and Nintendo Entertainment System are trademarks of Nintendo.

LEER ANTES DE COMENZAR A JUGAR

Una pequeña parte de la población puede experimentar ataques epilépticos al situarse frente a cierto tipo de luces parpadeantes que se encuentran presentes en nuestro entorno diario. Estas personas pueden experimentar convulsiones al contemplar cierto tipo de imágenes de televisión o al jugar ciertos videojuegos. Los jugadores que no hayan experimentado nunca este tipo de convulsiones pueden sin embargo sufrir de epilepsia. Te sugerimos que consultes a tu médico si experimentas alguno de los siguientes síntomas al jugar: alteraciones en la visión, rigidez muscular, movimientos involuntarios, pérdida de la consciencia, confusión mental y/o convulsiones.

CUIDA DE TU JUEGO JALECO

- Este cartucho de Jaleco es un instrumento de precisión con complejos circuitos electrónicos. No lo sometas a golpes ni cambios extremos de temperatura. No intentes nunca abrir o desmontar el cartucho.
- No toques las conexiones ni permitas que se humedezcan, ya que se dañará el circuito.
- Asegúrate siempre de que tu consola esté apagada antes de meter o sacar un cartucho.

INDICE

CUIDA DE TU JUEGO JALECO 1

INTRODUCCION 3

OBJETIVO DEL JUEGO..... 4

COMO COMENZAR A JUGAR 6

OPCIONES..... 6

FUNCIONES DEL CONTROL DURANTE EL JUEGO..... 18

JUGADAS ESPECIALES..... 22

INDICADORES DE PANTALLA 25

PUNTUACION 29

ESTADISTICAS DEL EQUIPO 30

INTRODUCCION

¡OK, fans del fútbol! Si habéis estado buscando un nuevo reto, preparaos para la competición mundial de fútbol de "*Goal! 2*". Ya seas un novato o un profesional, "*Goal! 2*" de Jaleco te introduce en la acción. Jugarás en todas las posiciones, de delantero a portero e incluso entrenador - ¡y ni siquiera tienes que entrenarte! Este juego lo tiene todo: bloqueos, pases, regates... hasta cabezazos y taconazos. Verás cómo las masas te aclaman... te lanzan confetti y agitan banderas... quién sabe, quizá un puñado de fans enfervorizados.

"*Goal! 2*" cuenta con gráficos en 3-D y una realística acción en el campo. Ciertas características especiales te permiten desarrollar tu estrategia y hacer el juego que quieras. Tú decides la duración del partido, el equipo con el que juegas, e incluso cambias la alineación inicial del equipo. Primeros planos y tomas del campo te ofrecen una nueva perspectiva del juego. Participa en una competición contra un amigo, o unid vuestras fuerzas contra la computadora en la opción de cooperación de dos jugadores.

Jugar al fútbol nunca ha resultado tan fácil... ni tan divertido. "*Goal! 2*" cuida de todos los detalles de modo que puedas lanzarte al juego. Mejora tu técnica en los partidos de entrenamiento y lánzate a por el reto final: el campeonato de la Super Copa. Participan veinticuatro equipos, pero sólo uno queda en primer lugar.

Necesitarás reflejos rápidos y un buen juego para colocarte el primero en la clasificación. De modo que elige un país y prepárate para poner a prueba tu habilidad contra los mejores equipos del mundo. Creemos que estarás de acuerdo con nosotros en que "*Goal! 2*" constituye por sí mismo una liga.

OBJETIVO DEL JUEGO

"*Goal! 2*" te ofrece toda la diversión y la acción de una competición internacional de fútbol. Veinticuatro equipos de países de todo el mundo han conseguido pasar las rondas de clasificación y seguir su camino hacia la fama, la gloria y la oportunidad de llevarse el prestigioso trofeo de la Super Copa. Puedes elegir el equipo que prefieras, desde Argentina hasta los E.E.U.U. Algunos equipos son mejores que otros, como averiguarás pronto.

Antes de empezar, revisa las opciones de que dispones. Puedes establecer la duración de cada tiempo, seleccionar controles de joystick alternativos, e incluso desactivar los penalties. Entonces elige equipo, haz una alineación y revisa los cambios posibles. Presta atención a los números - las estadísticas varían de un equipo a otro y de un jugador a otro. Puede que quieras hacer unos cambios antes de comenzar a jugar. Una vez que hayas efectuado tu elección, se lanzará la moneda. Cara o cruz deciden la posesión del balón y la elección de campo. Entonces llega el

momento que has estado esperando... ¡el de saltar al campo! Controlas un jugador cada vez. Naturalmente él es el centro de la acción. Estarás en completo control de sus movimientos cuando tenga el balón. Cuando el equipo contrario robe el balón, el control pasará automáticamente de un jugador a otro a medida que el balón se mueva por el campo. No te preocupes por el resto de tu equipo... "Goal! 2" los coloca allí donde los necesitas, dejándote libre para planear tu siguiente movimiento. ¿Deberías pasar al delantero centro? ¿Quieres intentar un disparo a gol desde la banda derecha? Estudia la situación y decide. Por supuesto, necesitarás unos reflejos rápidos y una perfecta cronometración para tomar ventaja de cada oportunidad. Si te mueves demasiado rápido podrías lanzar la pelota demasiado fuerte; si dudas, tu adversario podría tomar ventaja... y hacerse con el balón.

Si eliges la opción Super Copa, la computadora elige y controla al contrario. El campeonato se divide en cinco rondas, con un total de siete partidos:

Primera ronda **Octavos de final** **Cuartos de final** **Semifinales** **Final**

La primera ronda coloca a los 24 equipos en seis grupos de cuatro equipos cada uno. Cada equipo juega tres partidos, y los 16 mejores equipos pasan a los octavos de final. Desde este punto, es el ganador de cada partido individual el que pasa a la siguiente ronda.

Tu objetivo es sobrevivir las primeras cuatro rondas, y después jugar contra un último adversario en la final para conseguir el trofeo.

Puedes ganar fácilmente al principio, pero prepárate - al aumentar las rondas, tus rivales irán siendo mejores.

Si sólo quieres divertirte sin importarte la gloria, intenta los partidos de exhibición. Tienes las mismas reglas, pero sin la presión de verte obligado a ganar. Puedes incluso elegir tu adversario. Juega contra la computadora o contra un amigo. Incluso podéis jugar los dos en el mismo equipo contra la computadora. Hagas lo que hagas, no te salgas de la línea... ¡entra en acción, y juega para ganar!

COMO COMENZAR A JUGAR

1. Coloca el cartucho "Goal! 2" (con la etiqueta hacia arriba) en tu NES y enciende la consola.
2. Cuando aparezca la pantalla de título, pulsa Start. Puedes elegir entre jugar (PLAY) u opciones (OPTIONS). Pulsa Select para mover el cursor de una selección a otra, y pulsa después Start o A para introducir tu selección.

OPCIONES

Las siguientes opciones se iluminan (letras blancas) en la pantalla de opciones. Pulsa los brazos superior e inferior del bloque de control para seleccionar una opción, y los botones A o B para cambiarla. Pulsa Start para volver a la pantalla de título.

Las opciones son:

Goalie

Elige AUTO o MANUAL. En la opción AUTO, tu portero bloqueará laos disparos automáticamente. En la opción MANUAL tú controlas sus movimientos. Si hay dos jugadores, ambos deben utilizar la misma opción. El juego viene configurado en AUTO.

Music

Elige ON u OFF. Los efectos de sonido permanecen incluso cuando la música está desconectada. El juego viene configurado en ON.

Time

Elige la cantidad de minutos que tiene que durar cada tiempo, de 1 a 45 minutos. El juego viene configurado en 5 minutos.

Offside

Elige si los penalties serán señalados (ON) o no (OFF) durante el partido. El juego viene configurado en ON.

Foul

Elige si las faltas serán señaladas (ON) o no (OFF) durante el partido. El juego viene configurado en ON.

Control

Elige entre controles en diagonal o en línea. Si hay dos jugadores, cada uno elige su propio tipo de controles (1P y 2P). Ya que el campo está colocado en diagonal, tu elección afectará al modo en que utilices el bloque de control para manejar al jugador. Los controles en diagonal dirigen el balón hacia los cuatro lados del campo.

Los controles en línea dirigen el balón hacia los cuatro lados de la pantalla. Mas tarde aparecerá una descripción detallada de cada configuración en la sección titulada **FUNCIONES DEL CONTROL.** El juego viene configurado en diagonal.

PANTALLA DE SELECCION DE OPCIONES

Elige uno de los cuatro tipos de juego. Pulsa los brazos superior e inferior del bloque de control para iluminar una opción, y pulsa después el botón A para introducir tu elección.

SUPER COPA

Elige esta opción para comenzar una serie de siete partidos. En esta opción, un jugador juega contra la computadora. Cuando elijas esta opción el juego te preguntará si quieres continuar la serie anterior **(CONTINUE)** o elegir un nuevo juego **(NEW GAME).** Pulsa Select para iluminar tu elección y A para introducirla. Si seleccionas **CONTINUE** te pedirán la clave. En la siguiente sección obtendrás más información sobre las claves.

1P vs COM	Un jugador contra la computadora
2P vs COM	Dos jugadores contra la computadora (ambos jugadores en el mismo equipo)
1P vs 2P	Dos jugadores enfrentados

Claves

Aparece una clave de 24 dígitos después de cada partido de la Super Copa. Esta clave te permite detener el juego después de cualquier partido, y continuar jugando desde el mismo punto más tarde (incluso aunque en el descanso hayas apagado la consola). Asegúrate de copiar la clave correcta - debes introducirla exactamente tal y como aparece en pantalla. Si resultas eliminado de la serie puedes volver a comenzar desde el principio, o utilizar tu última clave para continuar la serie desde el partido anterior.

Cómo introducir la clave

Aparecerá la pantalla ENTER PASSWORD cuando selecciones la opción de continuación en un partido de la Super Copa. Pulsa izquierda, derecha, arriba o abajo en el bloque de control para colocar el cursor sobre el personaje que quieras cambiar. Pulsa los botones A o B para seleccionar un dígito, entre los que hay letras del alfabeto, números y símbolos. Cuando hayas completado la clave, pulsa Start para continuar este juego. Pulsa Select para salir de esta pantalla sin introducir la clave.

PANTALLA DE SELECCION DE EQUIPO

La pantalla SELECT TEAM aparece una vez que hayas seleccionado una opción de juego. Los 24 equipos participantes son:

ARG	Argentina	ESP	España	POL	Polonia
AUT	Austria	FRA	Francia	RUM	Rumanía
BEL	Bélgica	GER	Alemania	SCO	Escocia
BRA	Brasil	HOL	Holanda	SWE	Suecia
CAN	Canadá	IRL	Irlanda	SWI	Suiza
COL	Colombia	ITA	Italia	URU	Uruguay
DEN	Dinamarca	JPN	Japón	USA	Estados Unidos de América
ENG	Inglaterra	MEX	Méjico	VEN	Venezuela

Opción Super Copa

En esta opción, los 24 equipos se dividen en seis grupos de cuatro equipos cada uno. Estos grupos están nombrados con las letras de la A a la F. Cada equipo viene representado por la bandera de su país. Podrás ir de una bandera a otra pulsando el bloque de control. El nombre del país en el que coloques el cursor aparecerá en la parte inferior de la pantalla. Sólo puedes ver dos grupos en pantalla a la vez, de modo que si quieres ver los otros tendrás que pulsar los brazos izquierdo y derecho del bloque de control. Pulsa el botón A para elegir el equipo iluminado.

La pantalla de resultados de la primera ronda aparece una vez que hayas hecho tu selección. Esta pantalla muestra los cuatro equipos de tu grupo repartidos en una red de 4 por 4. La pantalla volverá a aparecer después de cada partido de la primera ronda para mostrar los resultados de los cuatro equipos. Tienes una descripción completa de esta pantalla en la sección INDICADORES DE PANTALLA. Por ahora, pulsa el botón A para continuar.

Opción de exhibición

Cada partido que no pertenezca a la Super Copa se considerará un partido de exhibición. En esta opción, las abreviaturas de los 24 equipos aparecen a la vez en pantalla. El tipo de juego (1P vs COM, 2P vs COM, 1P vs 2P) aparece indicado en la parte superior de la pantalla. En un partido de 1P vs COM, tú seleccionas tu equipo y el de la computadora. En un partido de 2P vs COM, el jugador uno selecciona ambos equipos. En un partido 1P vs 2P, cada jugador selecciona su propio equipo.

Un cursor parpadeante que aparece en pantalla iluminará 1P, 2P o COM para identificar quién está eligiendo equipo. Pulsa el bloque de control para colocar el cursor junto al nombre del equipo que quieras seleccionar. El nombre completo y la bandera del equipo seleccionado aparecen en la parte inferior de la pantalla. Pulsa el botón A para confirmar tu selección.

PANTALLA DE SELECCION DE FORMACION

Una vez que hayas elegido equipo, aparecerá la pantalla de Selección de Formación.

Aparecerá un diagrama del campo en la parte izquierda de la pantalla, mientras que el nombre de tu equipo y las formaciones aparecerán en la parte derecha. Elige una de estas cuatro formaciones:

4-3-3 **4-4-2** **Cierre** **3-5-2**

El primer número de cada formación indica la cantidad de jugadores en defensa; el número central indica la cantidad de centrocampistas; y el último número indica la cantidad de atacantes.

Pulsa los brazos superior e inferior del bloque de control para iluminar una formación. Al iluminarse cada formación, los jugadores del lado izquierdo de la pantalla hacen una demostración. Pulsa el botón A para introducir tu selección.

Formaciones

4-3-3

Defensa:	Lateral izquierdo y derecho y dos centrales
Centro del campo:	Tres centrocampistas
Delantera:	Extremos izquierdo y derecho y delantero centro

La formación más común. Mantiene un cierto espíritu ofensivo, aunque da una ligera ventaja a la defensa.

4-4-2

Defensa:	Lateral izquierdo y derecho y dos centrales
Centro del campo:	Cuatro centrocampistas
Delantera:	Extremos izquierdo y derecho

Refuerza el centro del campo a costa de la delantera. La defensa es la misma que en el 4-3-3.

Libre (variante del 4-3-3)

Defensa:	Lateral izquierdo, derecho, central y líbero
Centro del campo:	Tres centrocampistas
Delantera:	Extremos izquierdo y derecho y delantero centro

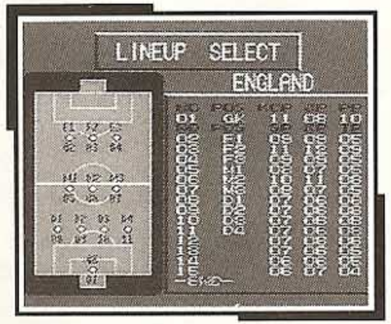
Una formación fuertemente defensiva. El líbero se coloca detrás de los defensa, constituyendo la última línea de defensa contra cualquier disparo.

3-5-2

Defensa:	Lateral izquierdo, derecho y central
Centro del campo:	Cinco centrocampistas
Delantera:	Extremos izquierdo y derecho

Presenta un sólido centro del campo. Esta formación prácticamente renuncia al ataque pero da a los jugadores una mayor flexibilidad.

PANTALLA DE SELECCION DE ALINEACION



Una vez que hayas seleccionado una formación, las estadísticas de tus jugadores reemplazarán a la formación que aparece en la parte derecha de la pantalla. Cada equipo cuenta con 15 jugadores, 11 de los cuales pueden activarse en cualquier momento. Si quieres, puedes cambiar las posiciones de los jugadores para aprovechar más sus habilidades. Puedes cambiar la posición de dos jugadores en activo, o sustituir a un suplente del final de la lista por uno de los jugadores en activo. (Ver la sección ESTADISTICAS DE LOS JUGADORES para obtener una lista de las habilidades de cada jugador).

Pulsa **Start** para continuar el juego sin efectuar ningún cambio.

NO Número del jugador. Este número aparece debajo de cada jugador en el diagrama de la parte izquierda de la pantalla.

POS Posición actual. La posición aparece sobre cada jugador en el diagrama de la parte izquierda de la pantalla.

GK Portero M Centrocampista F Delantero D Defensa

Las tres columnas que quedan muestran el nivel de habilidad de cada jugador, medidas entre 0 y 15 (¡nadie es tan bueno!). Fíjate que las estadísticas del portero son distintas de las de los demás jugadores.

Habilidades del portero

BLK Habilidad para parar JP Poder de salto PP Poder de saque

Habilidades del jugador

SP Velocidad KP Fuerza de patada TP Fuerza de pase

Cómo cambiar las posiciones de los jugadores

Pulsa los brazos superior o inferior del bloque de control para iluminar el jugador que quieras cambiar (NOTA: No puedes cambiar al portero). Pulsa el botón A para seleccionar al jugador iluminado. Aparecerá un segundo cursor en la parte superior de la lista de jugadores. Si cambias de opinión en este momento, pulsa el botón B para que desaparezca el segundo cursor. Si no, pulsa los brazos superior o inferior del bloque de control para iluminar a un segundo jugador. Cuando pulses el botón A ambos jugadores cambiarán su puesto. Puedes efectuar todos los cambios que quieras. Cuando los hayas completado, coloca el cursor sobre la palabra END situada en la parte inferior de la pantalla y pulsa el botón A para continuar.

PANTALLA DE INDICADOR DE EQUIPOS

Una vez que hayas terminado de elegir la alineación de tu equipo, aparecerá la pantalla de indicador de equipos. En ella aparecen el nombre y bandera de tu equipo y los de tu adversario. Pulsa el botón A para continuar.

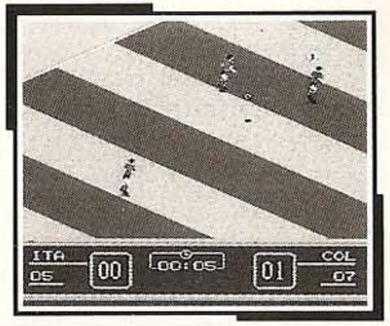
PANTALLA DE LANZAMIENTO DE MONEDA

La pantalla de lanzamiento de moneda es la siguiente en aparecer. El jugador uno (en la parte izquierda de la pantalla) es "cara", y el jugador dos (en la parte derecha de la pantalla) es "cruz". Pulsa el botón A para que comience a girar la moneda, y vuelve a pulsarlo para que se detenga. En la opción de 1P vs. 2P, cualquier jugador puede hacer girar y detener la moneda. Cuando ésta deje de girar empezará a parpadear. Aquél que gane podrá elegir entre dos opciones:

Posesión del balón Elección de campo

Si el equipo que gana en el lanzamiento de moneda elige posesión del balón (como suele ser el caso), el otro equipo elige campo. Si el equipo que gana en el lanzamiento de moneda prefiere elección de campo, el otro equipo obtiene automáticamente la posesión del balón. No olvides que los equipos cambian de campo en la segunda parte, y el equipo que no tiene la posesión del balón al principio del juego la tiene al comenzar la segunda mitad. Pulsa el bloque de control para

colocar el cursor sobre la opción que quieras elegir y pulsa el botón A para introducir tu elección. El juego comienza una vez que hayas efectuado todas las elecciones.

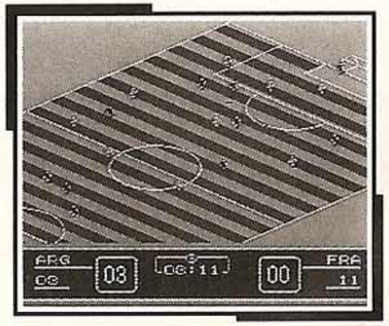


PLANOS DEL JUEGO

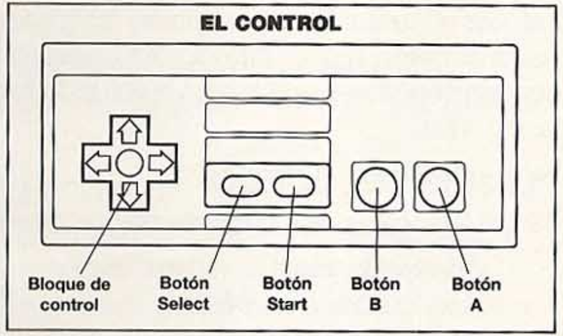
"*Goal! 2*" incluye dos tipos de planos diferentes:

Plano standard
Plano a vista de pájaro

La mayoría de la acción tiene lugar en plano standard, que sigue al balón y a los jugadores en activo que lo rodean, mostrando sólo una parte de la pantalla. El plano a vista de pájaro muestra todo el terreno de juego. Los planos cambian automáticamente de standard a vista de pájaro cuando efectúas un pase largo. I caer el balón, la pantalla vuelve a colocarse en standard. Además, cuando el balón no se encuentra en juego (antes de un lanzamiento o un saque de banda, por ejemplo) puedes cambiar de una a otra pulsando Select. También puedes detener el juego en cualquier plano.



FUNCIONES DEL CONTROL DURANTE EL JUEGO



Bloque de control

Pulsa el bloque de control para mover a tu jugador, así como para controlar la dirección de un pase, patada o regate. El jugador uno utiliza el control 1, y el jugador dos utiliza el control 2. Cada jugador puede elegir entre control en diagonal o en línea en la pantalla de Opciones. Ambos tipos de controles permiten el movimiento en 8 direcciones diferentes, correspondientes a las 8 direcciones del bloque de control. El juego está configurado en diagonal, que sigue las líneas del campo.

Control del movimiento en diagonal

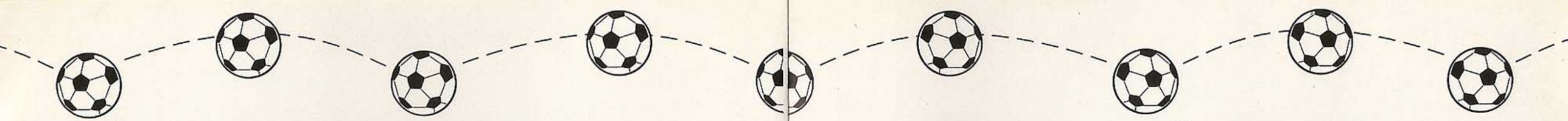
ARRIBA	Mueve arriba y a la derecha (hacia el centro del campo)
DERECHA	Mueve abajo y a la derecha (hacia la banda derecha)
ABAJO	Mueve abajo y a la izquierda (hacia el final del campo)
IZQUIERDA	Mueve arriba y a la izquierda (hacia la banda izquierda)

Control del movimiento en línea

ARRIBA	Mueve hacia arriba (parte superior de la pantalla)
DERECHA	Mueve hacia la derecha (parte derecha de la pantalla)
ABAJO	Mueve hacia abajo (parte inferior de la pantalla)
IZQUIERDA	Mueve hacia la izquierda (parte izquierda de la pantalla)

Botón A

Lanzamiento largo	Pulsa el botón A para efectuar un lanzamiento largo, y pulsa el bloque de control para controlar la dirección del lanzamiento.
Lanzamiento largo con efecto	Para describir una curva o dar cierto efecto al balón al golpearlo, mantén pulsado el botón A y pulsa los brazos izquierdo o derecho del bloque de control para que el balón describa una curva en esa dirección. (Nota: La curva será muy ligera.)
Regates	Utiliza esta maniobra para robarle el balón a otro jugador. Cuando un miembro del equipo contrario tenga el balón, mueve el jugador que se encuentre más cerca, sigue pulsando el bloque de control en la dirección en la que esté corriendo el jugador y pulsa el botón A. Si estás justo al lado de otro jugador harás un bloqueo con el hombro. Si estás más lejos, te lanzarás a los pies del jugador contrario.



Movimientos especiales	Mientras estés moviendo a tu jugador con el bloque de control, pulsa el botón A cuando el balón esté en el aire cerca de ti (acercándose o yendo directo hacia donde te encuentras) para efectuar un cabezazo o una patada en el aire.

Botón B

Pase	Pulsa y suelta rápidamente el botón B para golpear ligeramente el balón y hacer que recorra una distancia corta por el suelo... con suerte, hacia un compañero de equipo. Pulsa el bloque de control para dirigir el pase.
Pase bombeado	Pulsa y mantén pulsado el botón B para efectuar un pase bombeado. Cuanto más tiempo mantengas pulsado el botón, más lejos irá el balón. Pulsa el bloque de control para controlar la dirección de la patada. Para describir una curva o dar algún efecto al balón al golpearlo, mantén pulsado el botón B y pulsa los brazos izquierdo o derecho del bloque de control para que el balón vaya en esa dirección.
Cambio de jugador	Cuando no tengas el balón, pulsa el botón B para seleccionar otro jugador cercano.

(Nota: Cuando controles manualmente al portero, tienes que pulsar el botón B después de un disparo para controlar al portero.)

Cómo controlar al portero

El control sobre el portero puede ser automático o manual, dependiendo de la opción que elijas en la Pantalla de Opciones.

Control automático

Si optas por el control automático, tu portero saltará, se lanzará y se tirará al suelo en su intento de bloquear el balón sin que tú tengas que hacer nada. Una vez que atrape el balón volverás a controlar el juego, y tendrás que volver a poner el balón en movimiento tal y como se describe más adelante.

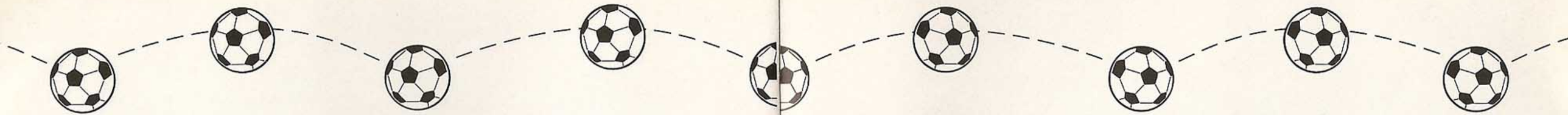
Control manual

Si eliges control manual, tú serás el responsable de controlar los movimientos del portero. Cuando un contrario golpee el balón hacia tu portería pulsa el botón B para pasar el control sobre el portero, y pulsa el bloque de control junto con el botón A para efectuar los siguientes disparos:

ARRIBA	Saltar en el aire
ABAJO	Agacharte
IZQUIERDA	Lanzarte a la izquierda
DERECHA	Lanzarte a la derecha

Volver a poner el balón en juego

Una vez que el portero bloquee un disparo, el juego se detendrá hasta que vuelva a poner el balón en movimiento. El portero puede avanzar hasta el borde del area de penalty antes de dar una patada al balón. Haz que avance el portero y pulsa los botones A o B para poner el balón en juego. Pulsa el bloque de control para controlar la dirección del disparo. Y no intentes nada espectacular... ¡puede ocurrir que un portero meta un gol en su propia portería!



Otros controles

Cambio de planos	Pulsa Select para pasar del plano standard al plano a vista de pájaro cuando el balón no esté en juego (antes de un lanzamiento o un saque, por ejemplo).
Pausa	Pulsa Start para detener el juego, y vuelve a pulsarlo para reanudar el partido.

JUGADAS ESPECIALES

La siguiente sección describe cómo controlar a tu jugador durante las jugadas especiales que tienen lugar en el transcurso de un partido: saque inicial, saques de banda, saque de puerta, saques de esquina, saques de falta y lanzamientos de penalty.

Saque inicial

El juego comienza con un saque inicial. El equipo que saque colocará a uno de sus jugadores en el centro del campo con el balón. Otro jugador de ese equipo se coloca hacia un lado. Los jugadores del equipo contrario deberán quedarse atrás mientras el jugador que tiene el balón se lo pasa a su compañero de equipo. Para pasar el balón, pulsa los botones A o B y el balón irá directamente a tu compañero de equipo, después de lo cual los otros jugadores podrán moverse como quieran. También se produce otro saque inicial al principio de la segunda mitad y después de cada gol.

Saques

Los saques se producen cuando el balón sale por la línea de banda o cuando un jugador comete una falta. Efectúa el saque el equipo que no ha cometido la falta.

Saque de banda

Tu equipo contará con un saque de banda cuando el equipo contrario saque el balón fuera del terreno de juego. Uno de tus compañeros de equipo volverá a poner en juego el balón desde un punto cercano a donde salió el balón. Pulsa el bloque de control para elegir la dirección del lanzamiento y pulsa los botones A o B para lanzar el balón.

Saque de puerta

Tu equipo podrá efectuar un saque de puerta cuando el equipo contrario haga salir el balón por tu línea de gol. El balón se coloca en la esquina del área en la que salió, y uno de tus compañeros de equipo se coloca para volver a poner la pelota en movimiento. Pulsa el bloque de control para controlar la dirección del disparo y pulsa A o B para golpear el balón.

Saques de esquina

Tu equipo podrá sacar de esquina cuando el equipo contrario haga salir el balón por su propia línea de gol. El balón se coloca en la esquina del campo más cercana al punto en el que salió el balón, y uno de tus compañeros de equipo se coloca junto al balón para efectuar el saque. Pulsa los brazos izquierdo o derecho del bloque de control para elegir una de tres direcciones y pulsa A o B para golpear el balón.

Saque de falta

Tu equipo podrá efectuar el saque de una falta cuando un adversario cometa una falta o haya algún jugador contrario en fuera de juego. Uno de tus compañeros de equipo se colocará cerca del punto en el que se cometió la falta, y podrá golpear el balón sin ser estorbado por ningún contrario. Pulsa el bloque de control para controlar la dirección del disparo y pulsa A o B para golpear el balón.

Lanzamiento de penalty

Tu equipo podrá efectuar un lanzamiento de penalty cuando el equipo contrario cometa una falta en su propia area. Cuando esto ocurra, aparecerá la pantalla de lanzamiento de penalty. Los lanzamientos de penalty también se utilizan para decidir el vencedor si el partido acaba en empate.

Cómo lanzar un penalty

Si quieres lanzar un penalty, verás la portería del equipo contrario desde detrás de tu lanzador. Para impulsar el balón hacia una determinada zona de la portería, pulsa el brazo correspondiente del bloque de control y pulsa el botón A para golpear el balón. Puedes pulsar dos veces en una dirección concreta para que el balón vaya más fuerte en esa dirección. Si pulsas más de dos veces en una dirección el balón se saldrá de la red.

Por ejemplo, para colocar el balón en la esquina superior izquierda de la portería, pulsa dos veces el brazo superior y otras dos veces el brazo izquierdo, y después pulsa el botón A.

Para colocar el balón en el centro de la portería, pulsa el brazo derecho del bloque de control y pulsa el botón A. Si no pulsas ninguna dirección, el balón irá directamente al centro de la portería.

Cómo parar un penalty

Si quieres parar un penalty, pulsa el bloque de control mientras pulsas el botón A para bloquear el disparo. Para más información, ver la sección del manual referente al manejo del portero.

Lanzamientos de penalty para romper un empate

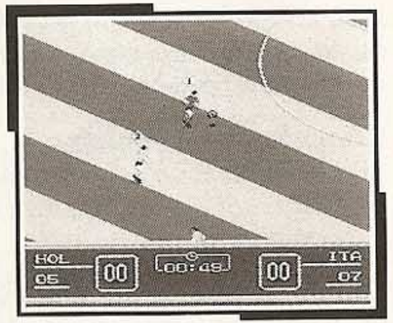
Si un partido termina en empate, una tanda de penalties determinará quién es el vencedor. Un jugador de cada equipo lanzará por turno el penalty contra la portería contraria. Cada equipo puede lanzar un máximo de 5 penalties en la primera ronda. El equipo que consiga la mayor cantidad de goles ganará el partido. Si los dos equipos siguen empatados después de cinco lanzamientos cada uno, comenzará una serie de lanzamientos a "muerte súbita" hasta que un equipo derrote al otro.

INDICADORES DE PANTALLA

Jugador en activo

Aparecerá una flecha sobre la cabeza del jugador que estés controlando en ese momento. Esta flecha apuntará siempre en la dirección de la portería del equipo contrario. En la opción de dos jugadores (ya sea enfrentados o ambos contra la computadora) aparecerá

también una flecha sobre la cabeza del segundo jugador en activo. El número que aparece dentro de la flecha indica si es el jugador 1 o el 2 quien controla a ese jugador. Al ir avanzando la jugada, el control pasará automáticamente a algún jugador que se encuentre cerca del balón. También puedes seleccionar automáticamente un jugador pulsando el botón B cuando no tengas el balón. (Nota: en el plano a vista de pájaro, aparecerá una flecha completa sobre el jugador 1 y la silueta de una flecha sobre el jugador 2.)



Cronómetro

Un partido se compone de dos partes. Utilizando los controles en la pantalla de Opciones, tú decides cuánto quieres que dure cada parte (de 1 a 45 minutos). Un cronómetro situado en la parte inferior de la pantalla te muestra la cantidad de tiempo que queda en esa parte en minutos y segundos.

Mensajes

De vez en cuando, aparecerá un mensaje parpadeante debajo del cronómetro para anunciar los saques iniciales, saques de banda, disparos a gol y otras jugadas.

Estadísticas del juego

El marcador del jugador 1 se indica en la esquina inferior izquierda de la pantalla, y el del jugador 2 se indica en la esquina inferior derecha. La abreviatura de tres letras de cada país aparece junto a su puntuación. El número de la camiseta del jugador en activo en ese momento aparece bajo la abreviatura del país.

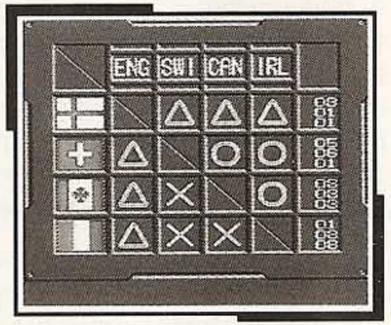
Faltas

Cuando un jugador comete una falta, el árbitro toca el silbato y detiene el juego. Entonces aparece el tipo de falta en la pantalla, junto con el nombre del equipo y el número del jugador que ha cometido la falta. Si el árbitro muestra la tarjeta amarilla, ese jugador recibe una amonestación pero sigue jugando. Si el mismo jugador comete otra falta durante el juego, recibe la tarjeta roja y es expulsado del terreno de juego. Cada vez que un jugador sea expulsado aparecerá la alineación del equipo - tu equipo tendrá un jugador menos, y puede que quieras rehacer la alineación.

Después de una falta, el equipo que no la ha cometido tiene un tiro directo desde el punto en el que se cometió la falta. Si un jugador comete una falta en su propia area de penalty, el equipo contrario cuenta con un lanzamiento de penalty. Las faltas y los fueras de juego no serán señalizados si las configuraciones han sido anuladas en la pantalla de opciones.

Marcadores de descanso y final del partido
La puntuación de cada equipo aparece en pantalla en el descanso y al final del partido. Los jugadores del equipo vencedor permanecen en el campo bajo una lluvia de gloria... y confetti. Si juegas contra la computadora y pierdes el partido, los fans se van a enfadar contigo, de modo que yo me agacharía si fuera tú. Pulsa el botón A para salir de las pantallas de descanso y final del partido.

Pantalla de resultados de la primera ronda
Esta pantalla aparece antes y después de cada partido de la primera ronda en la Super Copa. Muestra los resultados de todos los partidos de la primera ronda jugados por los cuatro equipos de tu grupo.



Los equipos aparecen en una estructura de 4 por 4. Los resultados de cada uno de ellos vienen indicados en una fila situada junto a la bandera de cada equipo. Tu equipo juega un partido contra todos los demás, lo que hace un total de tres partidos. Busca la bandera de tu equipo en la columna de la izquierda, y después lee los resultados de la primera ronda en la fila. "O" denota una victoria y "X" una derrota. La columna de los totales situada al final de cada fila muestra las siguientes estadísticas combinadas para los tres partidos:

Puntos conseguidos por ese equipo:

Victoria 2 puntos **Empate** 1 punto **Derrota** 0 puntos

Total de goles marcados por cada equipo en los tres partidos

Total de goles encajados por cada equipo en los tres partidos

Pulsa el botón A para continuar cuando hayas terminado de leer las estadísticas que aparecen en la pantalla de resultados de la primera ronda.

Pantalla de diagrama de playoff
La pantalla de diagrama de playoff aparece después de cada playoff de la Super Copa para indicarte quién será tu próximo adversario. Esta pantalla muestra un diagrama en árbol de los equipos que han pasado la ronda anterior, así como los emparejamientos de los equipos para la siguiente ronda. Pulsa el botón A para continuar.

PUNTUACION
Tu equipo marca un gol cuando el balón entra en la portería contraria. No importa quién empuje el balón y, tal y como mencionamos antes, es posible marcar un gol en tu propia

portería. (No hace falta decir que eso no les iba a gustar mucho a tus compañeros de equipo.) Como ya sospechas, el equipo que marque más goles es el que gana el partido.

Partidos de exhibición

Si ambos equipos marcan la misma cantidad de goles, el partido se decide por penalties. Cada equipo cuenta con 5 lanzamientos, y aquél que marque más goles de estos 5 penalties es quien gana el partido. Si ambos equipos convierten el mismo número de penalties, comenzará una ronda de "muerte súbita" hasta que triunfe uno de los dos equipos.

Partidos de la Super Copa

En la primera ronda, los partidos pueden terminar en empate. Esto incluye partidos en los que ninguno de los dos equipos marca un gol (0-0). Sin embargo, las finales de la Super Copa no pueden acabar en empate. Si el marcador sigue en empate después del tiempo reglamentario, una tanda de penalties (tal y como se ha descrito anteriormente) decide el partido.

ESTADISTICAS DEL EQUIPO

Aquí tienes una lista completa de las estadísticas de cada jugador. Desde un punto de vista técnico las habilidades pueden valorarse de 0 a 15, aunque no hemos asignado más de 12 ni menos de 3 a ningún jugador.

ZONA A

Italia					Colombia					Méjico					Rumanía				
NO	POS	BLK	JP	PP	NO	POS	BLK	JP	PP	NO	POS	BLK	JP	PP	NO	POS	BLK	JP	PP
01	GK	12	11	11	01	GK	09	10	10	01	GK	07	08	06	01	GK	10	08	07
NO	POS	SP	KP	TP	NO	POS	SP	KP	TP	NO	POS	SP	KP	TP	NO	POS	SP	KP	TP
02	F1	08	09	07	02	F1	07	05	08	02	F1	10	07	08	02	F1	07	08	06
03	F2	10	11	09	03	F2	09	07	08	03	F2	07	06	09	03	F2	09	10	08
04	F3	09	08	07	04	F3	07	06	08	04	F3	06	06	08	04	F3	06	07	07
05	M1	09	10	08	05	M1	08	05	08	05	M1	07	07	07	05	M1	07	08	07
06	M2	09	08	07	06	M2	07	07	07	06	M2	09	06	08	06	M2	06	07	07
07	M3	09	08	07	07	M3	08	08	08	07	M3	08	07	07	07	M3	06	07	07
08	D1	07	08	11	08	D1	07	06	07	08	D1	07	05	08	08	D1	05	06	08
09	D2	08	06	11	09	D2	08	07	06	09	D2	08	08	08	09	D2	05	06	08
10	D3	08	06	11	10	D3	10	09	09	10	D3	09	09	06	10	D3	05	06	08
11	D4	07	08	11	11	D4	08	07	07	11	D4	07	09	06	11	D4	05	06	08
12		07	07	08	12		06	05	06	12		05	05	06	12		05	07	06
13		06	06	07	13		05	05	06	13		05	05	05	13		05	06	05
14		06	07	06	14		05	05	05	14		05	05	05	14		04	05	06
15		05	06	07	15		05	05	06	15		05	05	06	15		04	06	05

NO - Número del jugador; POS - Posición del jugador; BLK - Poder de bloqueo del portero; JP - Poder de salto del portero; PP - Poder de saque del portero (con las manos); SP - Velocidad del jugador; KP - Fuerza de patada del jugador; TP - Poder de bloqueo del jugador; GK - Portero; F - Delantero; M - Centrocampista; D - Defensa

ZONA B

Inglaterra

NO	POS	BLK	JP	PP
01	GK	11	08	10
NO	POS	SP	KP	TP
02	F1	09	09	05
03	F2	11	12	09
04	F3	09	09	05
05	M1	08	07	05
06	M2	10	11	08
07	M3	08	07	05
08	D1	07	06	08
09	D2	07	06	08
10	D3	07	06	08
11	D4	07	06	08
12		07	08	06
13		07	06	05
14		06	06	05
15		06	07	04

Suiza

NO	POS	BLK	JP	PP
01	GK	09	08	08
NO	POS	SP	KP	TP
02	F1	07	09	05
03	F2	10	10	07
04	F3	08	08	05
05	M1	08	08	07
06	M2	09	09	05
07	M3	08	08	07
08	D1	08	08	05
09	D2	06	07	08
10	D3	07	08	08
11	D4	06	07	08
12		06	07	04
13		06	07	04
14		05	07	06
15		05	07	05

Canadá

NO	POS	BLK	JP	PP
01	GK	08	06	08
NO	POS	SP	KP	TP
02	F1	08	06	08
03	F2	09	07	09
04	F3	07	05	07
05	M1	09	07	06
06	M2	08	06	06
07	M3	08	07	06
08	D1	08	06	05
09	D2	08	06	05
10	D3	09	07	06
11	D4	08	07	08
12		06	05	06
13		05	05	05
14		05	05	06
15		05	05	05

Irlanda

NO	POS	BLK	JP	PP
01	GK	10	08	09
NO	POS	SP	KP	TP
02	F1	07	08	06
03	F2	09	10	09
04	F3	07	05	07
05	M1	08	07	08
06	M2	07	06	08
07	M3	07	05	07
08	D1	06	04	09
09	D2	06	04	09
10	D3	07	06	10
11	D4	06	04	09
12		05	05	06
13		05	04	07
14		04	05	05
15		05	05	07

ZONA C

Brasil

NO	POS	BLK	JP	PP
01	GK	09	09	08
NO	POS	SP	KP	TP
02	F1	08	09	06
03	F2	10	11	10
04	F3	07	09	06
05	M1	07	07	08
06	M2	08	09	09
07	M3	07	07	08
08	D1	07	06	08
09	D2	07	06	08
10	D3	08	07	11
11	D4	07	06	08
12		06	06	05
13		05	04	07
14		05	06	07
15		06	06	07

Polonia

NO	POS	BLK	JP	PP
01	GK	08	07	08
NO	POS	SP	KP	TP
02	F1	09	08	05
03	F2	10	11	08
04	F3	09	08	05
05	M1	09	08	07
06	M2	09	10	08
07	M3	09	08	07
08	D1	07	06	08
09	D2	07	06	08
10	D3	07	06	08
11	D4	07	06	08
12		08	06	04
13		06	05	05
14		06	06	05
15		05	05	06

E.E.U.U.

NO	POS	BLK	JP	PP
01	GK	07	07	06
NO	POS	SP	KP	TP
02	F1	06	07	08
03	F2	06	08	08
04	F3	07	08	09
05	M1	10	08	08
06	M2	08	07	06
07	M3	07	08	06
08	D1	07	07	07
09	D2	08	09	06
10	D3	07	10	06
11	D4	07	08	06
12		05	08	05
13		05	06	05
14		05	06	05
15		05	05	05

Dinamarca

NO	POS	BLK	JP	PP
01	GK	06	07	08
NO	POS	SP	KP	TP
02	F1	09	08	07
03	F2	09	09	07
04	F3	05	06	06
05	M1	07	06	06
06	M2	07	06	07
07	M3	05	06	06
08	D1	06	05	08
09	D2	06	05	08
10	D3	06	05	08
11	D4	06	05	08
12		05	05	06
13		05	04	06
14		05	05	05
15		04	04	05

ZONA D

Argentina

NO	POS	BLK	JP	PP
01	GK	09	10	09
NO	**POS**	**SP**	**KP**	**TP**
02	F1	09	09	05
03	F2	10	11	07
04	F3	09	09	05
05	M1	09	08	06
06	M2	12	12	11
07	M3	09	08	06
08	D1	08	07	10
09	D2	08	07	10
10	D3	08	07	10
11	D4	08	07	10
12		07	07	05
13		07	05	08
14		07	06	06
15		07	05	06

Francia

NO	POS	BLK	JP	PP
01	GK	09	08	10
NO	**POS**	**SP**	**KP**	**TP**
02	F1	07	09	06
03	F2	10	11	08
04	F3	08	07	07
05	M1	08	07	07
06	M2	10	09	08
07	M3	08	07	07
08	D1	08	07	07
09	D2	06	06	09
10	D3	06	07	10
11	D4	06	06	09
12		06	06	05
13		06	05	06
14		05	06	04
15		05	06	05

Uruguay

NO	POS	BLK	JP	PP
01	GK	08	09	06
NO	**POS**	**SP**	**KP**	**TP**
02	F1	08	07	05
03	F2	10	09	06
04	F3	08	06	05
05	M1	07	07	06
06	M2	08	09	06
07	M3	07	07	06
08	D1	08	06	05
09	D2	07	05	07
10	D3	07	05	08
11	D4	07	05	07
12		06	05	05
13		06	04	04
14		05	05	04
15		05	04	05

Suecia

NO	POS	BLK	JP	PP
01	GK	07	09	07
NO	**POS**	**SP**	**KP**	**TP**
02	F1	08	08	05
03	F2	10	09	06
04	F3	08	08	05
05	M1	08	07	06
06	M2	08	08	07
07	M3	08	07	06
08	D1	06	05	07
09	D2	06	05	07
10	D3	09	08	09
11	D4	06	05	07
12		06	06	06
13		06	05	04
14		05	06	04
15		05	06	05

ZONA E

Holanda

NO	POS	BLK	JP	PP
01	GK	09	11	08
NO	**POS**	**SP**	**KP**	**TP**
02	F1	09	09	06
03	F2	10	11	08
04	F3	09	09	06
05	M1	09	08	07
06	M2	09	10	08
07	M3	09	08	07
08	D1	08	06	08
09	D2	08	07	09
10	D3	08	07	09
11	D4	08	06	08
12		08	08	07
13		06	06	05
14		07	06	05
15		06	07	04

Escocia

NO	POS	BLK	JP	PP
01	GK	10	08	09
NO	**POS**	**SP**	**KP**	**TP**
02	F1	07	08	04
03	F2	10	10	07
04	F3	08	06	05
05	M1	07	08	06
06	M2	07	08	06
07	M3	08	06	05
08	D1	07	05	08
09	D2	08	05	08
10	D3	08	05	08
11	D4	07	05	08
12		06	05	05
13		06	04	05
14		05	05	04
15		05	04	04

Japón

NO	POS	BLK	JP	PP
01	GK	06	07	07
NO	**POS**	**SP**	**KP**	**TP**
02	F1	06	08	04
03	F2	09	10	05
04	F3	06	08	04
05	M1	06	07	04
06	M2	08	08	05
07	M3	05	07	04
08	D1	05	06	06
09	D2	05	06	07
10	D3	05	06	07
11	D4	05	06	06
12		04	05	05
13		04	03	04
14		03	04	04
15		03	04	04

Austria

NO	POS	BLK	JP	PP
01	GK	08	07	09
NO	**POS**	**SP**	**KP**	**TP**
02	F1	06	09	04
03	F2	07	10	06
04	F3	06	09	04
05	M1	07	07	05
06	M2	07	08	06
07	M3	07	07	05
08	D1	05	06	07
09	D2	05	06	07
10	D3	06	08	08
11	D4	05	06	07
12		05	07	04
13		04	05	03
14		05	06	04
15		04	05	04

ZONA F

Alemania					Bélgica					España					Venezuela				
NO	POS	BLK	JP	PP	NO	POS	BLK	JP	PP	NO	POS	BLK	JP	PP	NO	POS	BLK	JP	PP
01	GK	10	10	11	01	GK	07	07	09	01	GK	07	08	08	01	GK	09	10	07
NO	POS	SP	KP	TP	NO	POS	SP	KP	TP	NO	POS	SP	KP	TP	NO	POS	SP	KP	TP
02	F1	09	09	06	02	F1	08	09	04	02	F1	08	09	05	02	F1	08	06	08
03	F2	11	10	10	03	F2	09	10	06	03	F2	09	10	08	03	F2	09	06	08
04	F3	09	08	08	04	F3	08	09	04	04	F3	08	09	05	04	F3	08	05	08
05	M1	08	08	09	05	M1	07	08	05	05	M1	06	07	05	05	M1	07	06	08
06	M2	10	09	08	06	M2	08	09	07	06	M2	08	08	07	06	M2	08	07	06
07	M3	08	08	09	07	M3	07	08	05	07	M3	06	07	05	07	M3	08	07	06
08	D1	09	08	08	08	D1	07	05	08	08	D1	05	05	07	08	D1	07	07	06
09	D2	08	07	10	09	D2	07	05	08	09	D2	06	05	08	09	D2	08	07	07
10	D3	10	09	11	10	D3	07	05	08	10	D3	06	05	08	10	D3	08	09	07
11	D4	08	07	10	11	D4	07	05	08	11	D4	05	05	07	11	D4	06	08	06
12		08	07	07	12		07	06	05	12		05	06	06	12		05	05	06
13		08	06	05	13		06	07	04	13		04	05	04	13		05	05	05
14		07	07	05	14		06	06	05	14		04	05	05	14		05	06	05
15		07	07	06	15		06	06	04	15		03	06	04	15		05	05	05

⚠ PRECAUCION NO USAR CON SISTEMAS TV DE PROYECCION DE IMAGEN ⚠

No uses sistemas de proyección frontal o trasera con tu Nintendo Entertainment System (NES). Este tipo de televisiones se pueden dañar permanentemente al proyectar video-juegos con escenas y patrones fijos.

También se pueden producir estos problemas si mantienes un video-juego en pausa. Si usas una televisión de proyección con los juegos de NES, Nintendo no se hace responsable de los daños que se puedan producir.

Esta situación no es causada por ningún defecto en el NES o sus juego; otras imágenes fijas o repetitivas también pueden dañar este tipo de televisiones. Por favor, consulta con el fabricante de tu Televisión para mayor información.

JALECO™

Distribuidor exclusivo para España

Avda. de la Industria, 8
Polígono Industrial de Tres Cantos
28760 Madrid
Tel: 8036625

Jaleco™ and GOALI2™ are trademarks of Jaleco Ltd.
© 1992 Jaleco Ltd.

Printed in Japan